

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI “HURUF HIJAIYAH”
MENGUNAKAN MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA KELAS 1 SDN
SANGGRAHAN 2**

OLEH

NURUL KASANAHA, S. Pd.I

NIP. 19671214 198703 2 002

SDN SANGGRAHAN 2 KECAMATAN PRAMBON
KABUPATEN NGANJUK

ABSTRACT

Class 1 of elementary school in the first semester contains material to recognize hijaiyah letters, this is the initial stage of grade 1 students to get to know and then be able to read the Qur'an, so that they can read fluently by getting used to learning and memorizing hijaiyah letters. However, the characters of grade 1 elementary school students are students who still like playing, so that during the learning period they tend to be busy themselves instead of paying attention to the teacher, when they first start in semester 1, with new things they can and new places and lots of new friends, when their learning tends see activities that exist outside the classroom, so that the process of recognizing hijaiyah letters is not conducive and greatly influences learning outcomes. This happened at SDN Sanggrahan 2 in class 1. Of the 12 students in grade 1 at SDN Sanggrahan 2 only 4 children who scored above the KKM (70), for this reason, it is necessary to seek learning that can improve student learning outcomes, by looking at the character of children who still like play, for that there needs to be collaboration between play and learning, this learning and playing effort must be able to activate students so students are able to find their own understanding of hijaiyah letters, can foster student enthusiasm for learning so that students become more active and more concentrated when learning so that the results of their learning will increase, the right learning media to overcome these problems is the flash card media.

This Classroom Action Research is a qualitative study, which lasted for 2 cycles involving all students in grade I of SDN Sanggrahan 2, Prambon Subdistrict, Nganjuk Regency with a total of 12 students. With the stages in each cycle, namely planning, implementation, observation and reflection.

Judging from the increased value of knowledge starting from the overall number in cycle one of 705 the results rose by 425 to 1130, while the average in cycle 1 gained 59 rose to 94 in cycle 2, the highest value of cycle 1 75 rose to 100, whereas in the lowest score from 50 to 85, which reached KKM in cycle 1 by 2 children or 16.7% rose to 12 children in cycle 2 or by 100%, while the value of student skills also increased, in the very good category in cycle 1 there was no children who get, but in cycle 2 there are 2 children who get the category of "very good", in the category of "good" cycle 1 there are 4 children then go up to 10 children in cycle 2, in the category of "less" cycle 1 there are 8 children but in cycle 2 there is no child who gets the category of "less". From this it can be said

that the flash card media can improve student learning outcomes in grade 1 at SDN Sanggrahan 2

Keywords: PAI Learning Outcomes, Flash Card Media

ABSTRAK

Kelas 1 SD semester 1 terdapat materi mengenal huruf hijaiyah, ini adalah tahap awal siswa kelas 1 untuk mengenal dan selanjutnya dapat membaca Al-Qur'an, supaya lancar dalam membaca yaitu dengan membiasakan belajar dan menghafal huruf hijaiyah. Namun, karakter siswa kelas 1 SD adalah siswa yang masih suka bermain, sehingga pada waktu pembelajaran mereka cenderung ramai sendiri ketimbang memperhatikan gurunya, ketika awal masuk disemester 1, dengan hal baru yang mereka dapat serta tempat baru dan banyak teman baru, ketika pembelajaran mereka cenderung melihat aktifitas yang ada diluar kelas, sehingga pada proses mengenal huruf hijaiyah tidak kondusif dan sangat mempengaruhi hasil belajar. Hal tersebut terjadi di SDN Sanggrahan 2 dikelas 1. Dari 12 siswa kelas 1 di SDN Sanggrahan 2 hanya 4 anak yang memperoleh nilai diatas KKM (70), Untuk itu perlu diupayakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan melihat karakter anak yang masih suka bermain, untuk itu perlu adanya kolaborasi antara bermain dan belajar, upaya pembelajaran dan bermain ini harus dapat mengaktifkan siswa sehingga siswa mampu menemukan sendiri pemahaman terhadap pelajaran huruf hijaiyah, dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan lebih berkonsentrasi ketika belajar sehingga hasil bajarnya akan meningkat, media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah media *flash card*.

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian kualitatif, yang berlangsung selama 2 siklus yang melibatkan seluruh siswa kelas I SDN Sanggrahan 2 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk yang berjumlah 12 siswa. Dengan tahapan pada setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Dilihat dari nilai pengetahuan yang meningkat mulai dari jumlah keseluruhan pada siklus satu sebesar 705 hasil tersebut naik sebesar 425 menjadi 1130, sedangkan rata-rata pada siklus 1 mendapatkan 59 naik menjadi 94 pada siklus 2, nilai tertinggi siklus 1 75 naik menjadi 100, sedangkan pada nilai terendah semula 50 menjadi 85, yang mencapai KKM pada siklus 1 sebanyak 2 anak atau sebesar 16.7% naik menjadi 12 anak pada siklus 2 atau sebesar 100%, sedangkan pada nilai keterampilan siswa juga mengalami peningkatan, pada kategori sangat baik di siklus 1 tidak ada anak yang mendapatkan, namun pada siklus 2 ada 2 anak yang mendapatkan kategori "sangat baik", pada kategori "baik" siklus 1 ada 4 anak kemudian naik menjadi 10 anak pada siklus 2, pada kategori "kurang" siklus 1 ada 8 anak namun pada siklus 2 tidak ada anak yang mendapatkan kategori "kurang". Dari sini dapat dikatakan bahwa dengan media *flash card* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Sanggrahan 2

Kata Kunci: Hasil Belajar PAI, Media Flash Card

PENDAHULUAN

Tujuan akhir dari kegiatan belajar adalah adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa penguasaan terhadap pengetahuan yang baru dipelajarinya, atau penguasaan terhadap ketrampilan baru yang sedang dipelajari. Perubahan yang terjadi pada tiap orang yang sedang belajar akan berbeda-beda. Perubahan yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar ini dapat terjadi karena pembiasaan dan latihan dan juga karena pengalaman, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Mudjiono, 2010 : 45) “Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati, tetapi menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.”

Kelas 1 SD semester 1 terdapat materi mengenal huruf hijaiyah, ini adalah tahap awal siswa kelas 1 untuk mengenal dan selanjutnya dapat membaca Al-Qur'an, supaya lancar dalam membaca yaitu dengan membiasakan belajar dan menghafal huruf hijaiyah. Namun, karakter siswa kelas 1 SD adalah siswa yang masih suka bermain, sehingga pada waktu pembelajaran mereka cenderung ramai sendiri ketimbang memperhatikan gurunya, ketika awal masuk disemester 1, dengan hal baru yang mereka dapat serta tempat baru dan banyak teman baru, ketika pembelajaran mereka cenderung melihat aktifitas yang ada diluar kelas, sehingga pada proses mengenal huruf hijaiyah tidak kondusif dan sangat mempengaruhi hasil belajar.

Hal tersebut terjadi di SDN Sanggrahan 2 dikelas 1. Dari 12 siswa kelas 1 di SDN Sanggrahan 2 hanya 4 anak yang memperoleh nilai diatas KKM (70), Untuk itu perlu diupayakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan melihat karakter anak yang masih suka bermain, untuk itu perlu adanya kolaborasi antara bermain dan belajar, upaya pembelajaran dan bermain ini harus dapat mengaktifkan siswa sehingga siswa mampu menemukan sendiri pemahaman terhadap pelajaran huruf hijaiyah, dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dan lebih berkonsentrasi ketika belajar sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yang sesuai dengan karakteristik siswa SDN Sanggrahan 2 adalah belajar sambil bermain, dengan media *flash card*. Salah satu media pembelajaran yang penuh dengan permainan

yang mengarah pada keaktifan siswa yang bisa dilakukan adalah penggunaan media *flash card*. *Flash card* adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata.

Penggunaan media *flash card* dalam proses belajar mengajar menjadikan pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga bisa lebih dipahami oleh siswa; metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan; dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan, (Rivai, 2010 : 2)

Menurut Angling dalam (Hamzah, 2012 : 56) menyimpulkan bahwa efek-efek tampilan gambar seperti dalam media *flash card* berkenaan dengan belajar (1) Tampilan gambar yang digunakan dalam teks-teks yang berulang sangat membantu, (2) Tampilan gambar yang berisikan informasi teks yang berulang, dapat berfungsi sebagai fasilitas belajar, (3) Tampilan gambar yang tidak berulang dalam teks membantu dan tidak menghalangi belajar, (4) Variabel-variabel tampilan seperti ukuran, posisi halaman, gaya, warna dan derajat kenyataannya bisa berfungsi sebagai pengarah perhatian, akan tetapi tidak secara signifikan membantu dalam belajar, (5) ada hubungan yang linier dalam gambar dan belajar lanjutannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Huruf Hijaiyah dengan Menggunakan Media *Flashcard* di Kelas 1 SDN Sanggrahan 2”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis and Taggart yang setiap siklus terdiri dari empat komponen tindakan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi dan tes. Instrumen yang digunakan dalam

penelitian ini berupa lembar tes kognitif. Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% siswa memperoleh nilai minimal 65 sama dengan KKM.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian Siklus 1

Berikut adalah hasil belajar matematika siswa SDN Sanggrahan 2 pada siklus 1 :

a. Nilai Keterampilan

Tabel 1 Hasil Penilaian Keterampilan Siswa Siklus 1

NO	NAMA	Melafalkan Huruf Hijaiyah	Malfalkan Huruf Hijaiyah Dengan Harakatnya	Menulis Huruf Hijaiyah	Menulis Huruf Hijaiyah dengan harakatnya	Rata-rata	KETERANGAN
1	RISQI DWI SETYAWAN	65	70	65	60	65	K
2	ADITYA ANANDA. D	70	60	65	60	64	K
3	ANDRE FAHNISA RIYAN	70	65	75	70	70	B
4	DEZTHANIA AYU . R	70	60	60	70	65	K
5	ENGGAR SYITA. A	65	70	60	60	64	K
6	FAZA ABDULLOH. M	75	75	75	70	74	B
7	FEBRYAN ADAM P	70	60	65	60	64	K
8	DWI ANANDA SAPUTRA	75	65	60	60	65	K
9	LIA HIMMATUL HUSNA	65	70	80	85	75	B
10	MOH. ALVIN MAULANA	65	60	65	70	65	K
11	MOH. TRI RAHMADANI	65	65	60	70	65	K
12	MUHAMMAD RAAID	70	70	80	85	76	B

Tabel 2 Hasil Pencapaian Keterampilan Siswa Siklus 1

KRITERIA	Sangat Baik (86-100)	Baik (66-85)	Kurang < 65
JUMLAH SISWA	0	4	8

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil nilai keterampilan yang diperoleh pada siklus 1 yaitu sebanyak 8 anak yang mendapatkan kategori “Kurang”, dan ada 4 anak yang mendapatkan kategori “Baik”, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil nilai keterampilan pada siklus 1 kurang maksimal

b. Nilai pengetahuan

Tabel 3 Hasil Penilaian Pengetahuan Siswa Siklus 1

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Nilai	Rata-Rata	Siswa Tuntas	
				Jumlah	Persentase
75	50	705	59	2	16.7%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui hasil *postes* siklus 1 yang terdiri dari 10 soal pilihan dan 5 soal esai dengan hasil yang didapat mulai dari nilai tertinggi sebesar 75 dan terendahnya 50, jumlah nilai keseluruhan 705 dengan nilai rata-rata kelas 59, dengan ketuntasan hasil belajar secara klasikal hanya terdapat 2 anak yang tuntas atau sebesar 16.7% dan 83.7% siswa yang belum tuntas atau sebanyak 10 siswa

2. Hasil Penelitian Siklus 2

Berikut adalah hasil belajar matematika siswa SDN Sanggrahan 2 pada siklus 2 :

a. Nilai Keterampilan

Tabel 4 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 2

NO	NAMA	Melafalkan Huruf Hijaiyah	Malfalkan Huruf Hijaiyah Dengan Harakatnya	Menulis Huruf Hijaiyah	Menulis Huruf Hijaiyah dengan harakatnya	Rata-rata	KETERANGAN
1	RISQI DWI SETYAWAN	70	70	65	75	70	B
2	ADITYA ANANDA. D	75	80	75	70	73	B
3	ANDRE FAHNISA RIYAN	80	70	80	80	80	B

4	DEZTHANIA AYU . R	70	75	70	80	75	B
5	ENGGAR SYITA. A	75	75	65	75	70	B
6	FAZA ABDULLOH. M	80	85	85	85	85	SB
7	FEBRYAN ADAM P	75	70	70	70	70	B
8	DWI ANANDA SAPUTRA	70	70	65	70	68	B
9	LIA HIMMATUL HUSNA	80	70	85	80	83	B
10	MOH. ALVIN MAULANA	75	75	70	80	75	B
11	MOH. TRI RAHMADANI	70	80	65	80	73	B
12	MUHAMMAD RAAID	80	80	85	95	90	SB

Tabel 5 Hasil Pencapaian Keterampilan Siswa Siklus 2

KRITERIA	Sangat Baik (86-100)	Baik (66-85)	Kurang < 65
JUMLAH SISWA	2	10	0

Dilihat pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil keterampilan siswa di siklus 2, hal tersebut ditandai dengan ada 2 siswa yang mendapatkan kategori “Sangat Baik”, dan 10 siswa mendapatkan kategori “Baik”, jadi dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan pada siklus 2 bisa dikatakan “Baik”

b. Nilai Pengetahuan

Tabel 6 Hasil Penilaian Pengetahuan Siklus 2

Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Nilai	Rata- Rata	Siswa Tuntas	
				Jumlah	Persentase
100	85	1130	94.2	12	100%

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 100, sedangkan nilai terendah 85 dengan rata-rata kelas sejumlah 94.2 dengan prosentase ketuntasan 100% sebanyak 12 anak yang tuntas

PEMBAHASAN

Tabel 7 Rekapitulasi Nilai Pengetahuan dan Nilai Keterampilan
REKAPITULASI NILAI SIKLUS 1 DAN 2
HASIL BELAJAR PAI MATERI MENGENAL HURUF HIJAIYAH
SDN SANGGRAHAN 2 KECAMATAN PRAMBON
SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2018/ 2019

NO	NAMA	NILAI					
		SIKLUS 1		SIKLUS 2		Rata-rata	
		PENG	KETR	PENG	KETR	PENG	KETR
1	RISQI DWI SETYAWAN	60	65	100	70	80	68
2	ADITYA ANANDA. D	65	64	90	73	77,5	68
3	ANDRE FAHNISA RIYAN	70	70	100	80	85	75
4	DEZTHANIA AYU . R	55	65	95	75	75	70
5	ENGGAR SYITA. A	55	64	95	70	75	67
6	FAZA ABDULLOH. M	60	74	95	85	77,5	79
7	FEBRYAN ADAM PURNAMA	50	64	90	70	70	67
8	DWI ANANDA SAPUTRA	75	65	85	68	80	66
9	LIA HIMMATUL HUSNA	50	75	100	83	75	79
10	MOH. ALVIN MAULANA	60	65	90	75	75	70
11	MOH. TRI RAHMADANI	50	65	100	73	75	69
12	MUHAMMAD RAAID	55	76	90	90	72,5	83
	Jumlah	705	811,3	1130	910	917,5	860,63
	Rata-rata	59	68	94	76	77	72
	Nilai Tertinggi	75	76,25	100	90	85	83,125
	Nilai Terendah	50	63,75	85	67,5	70	66,25
	< 65	10	8		1		
	65	2	4	12	11		

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa ada kenaikan baik nilai keterampilan maupun nilai pengetahuan, pada nilai pengetahuan jumlah keseluruhan pada siklus satu sebesar 705 hasil tersebut naik sebesar 425 menjadi 1130, sedangkan rata-rata pada siklus 1 mendapatkan 59 naik menjadi 94 pada

siklus 2, nilai tertinggi siklus 1 75 naik menjadi 100, sedangkan pada nilai terendah semula 50 menjadi 85, yang mencapai KKM pada siklus 1 sebanyak 2 anak atau sebesar 16.7% naik menjadi 12 anak pada siklus 2 atau sebesar 100%.

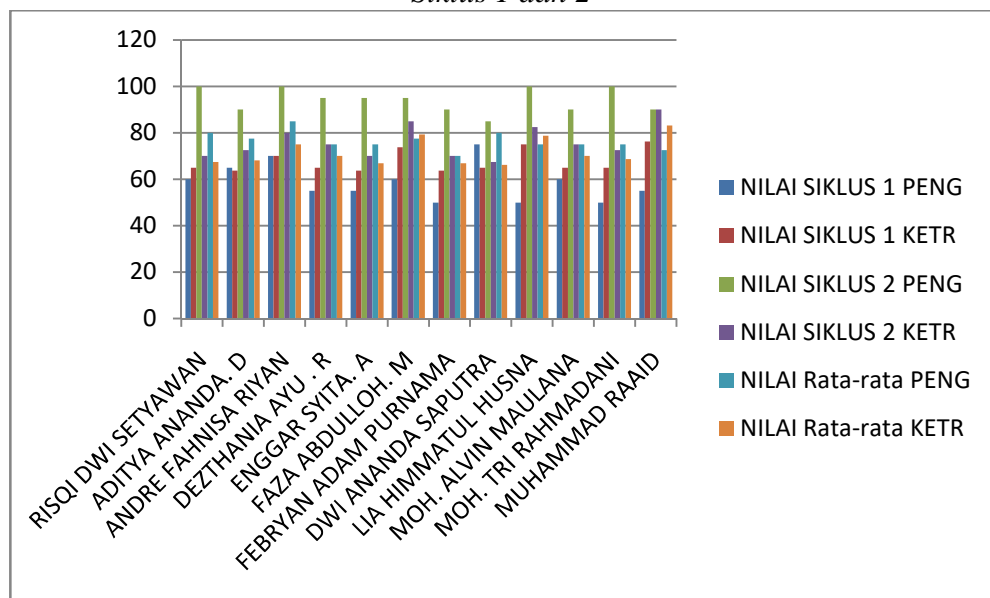
Sedangkan pada nilai keterampilan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 8 Hasil Penilaian Keterampilan Siklus 1 dan 2

KRITERIA	Sangat Baik (86-100)	Baik (66-85)	Kurang < 65
Siklus 1	0	4	8
Siklus 2	2	10	0

Pada nilai keterampilan ini juga mengalami kenaikan, pada kategori sangat baik di siklus 1 tidak ada anak yang mendapatkan, namun pada siklus 2 ada 2 anak yang mendapatkan kategori “sangat baik”, pada kategori “baik” siklus 1 ada 4 anak kemudian naik menjadi 10 anak pada siklus 2, pada kategori “kurang” siklus 1 ada 8 anak namun pada siklus 2 tidak ada anak yang mendapatkan kategori “kurang”, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut hasil rekapitulasi penilaian pengetahuan dan keterampilan

Grafik 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan Siklus 1 dan 2



Dari grafik tersebut tidak ada balok yang sejajar pada setiap siswa dan siklusnya, hal tersebut membuktikan bahwa nilai anak mengalami kenaikan semuanya.

Serangkaian tindakan dalam penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan menggunakan media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi mengenal huruf hijaiyah pada siswa kelas I SDN Sanggrahan 2 Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

KESIMPULAN

Dilihat dari pemaparan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media *flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar PAI materi mengenal huruf hijaiyah pada siswa kelas 1 SDN Sanggrahan 2.

Hal ini dapat dilihat dari nilai pengetahuan yang meningkat mulai dari jumlah keseluruhan pada siklus satu sebesar 705 hasil tersebut naik sebesar 425 menjadi 1130, sedangkan rata-rata pada siklus 1 mendapatkan 59 naik menjadi 94 pada siklus 2, nilai tertinggi siklus 1 75 naik menjadi 100, sedangkan pada nilai terendah semula 50 menjadi 85, yang mencapai KKM pada siklus 1 sebanyak 2 anak atau sebesar 16.7% naik menjadi 12 anak pada siklus 2 atau sebesar 100%, sedangkan pada nilai keterampilan siswa juga mengalami peningkatan, pada kategori sangat baik di siklus 1 tidak ada anak yang mendapatkan, namun pada siklus 2 ada 2 anak yang mendapatkan kategori “sangat baik”, pada kategori “baik” siklus 1 ada 4 anak kemudian naik menjadi 10 anak pada siklus 2, pada kategori “kurang” siklus 1 ada 8 anak namun pada siklus 2 tidak ada anak yang mendapatkan kategori “kurang”. Dari sini dapat dikatakan bahwa dengan media *flash card* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Sanggrahan 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Drs. Asep Henry Hernawan, dkk, 2011. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*
Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
Algensindo.
- Oemar Hamalik. 2015. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti
- Purwanto Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya
- Rohmat. 2015. *Pengantar Media Pembelajaran*. Surakarta : STAIN
- Sabri Alifus. 2014. *Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional IAIN
Fakultas Tarbiyah*, Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya
- Wina Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart
Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Renada Media Group Winkel WS.
- <https://pasberita.com/flashcard-hurufhijaiyah> (Diakses Pada Tanggal 07 Agustus
2018)